

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN GAME  
ADVENTURE UNTUK PEMAHAMAN SISWA**

**Oleh**

Neni Kurniasih – [nenikurniasih14@gmail.com](mailto:nenikurniasih14@gmail.com)

**1206009**

**ABSTRAK**

Pendidikan yang efektif adalah suatu pendidikan yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan serta dapat tercapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian yang bertujuan 1) menerapkan media pembelajaran berbantuan game 2) untuk mendapatkan kajian pemahaman siswa kelas kontrol dan eksperimen Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian campuran (*mixed methods*). Pada tahap implementasi diambil sampel penelitian kelas X TKJ 1 dan X RPL 2 SMK Negeri 4 Bandung. Instrumen yang digunakan berupa tes, dan hasil akhir dari pembelajaran siswa. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa, multimedia pembelajaran berbantuan game adventure dengan model pembelajaran problem based learning dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai gain yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang memiliki nilai gain kelas eksperimen 0.48 sedangkan nilai gain kelas kontrol 0.21.

Kata kunci: Model pembelajaran PBL, Multimedia Pembelajaran game, Pemahaman siswa.

# **APPLICATION OF LEARNING MEDIA ASSISTED GAME ADVENTURE FOR STUDENT UNDERSTANDING**

**by**

Neni Kurniasih – [nenikurniasih14@gmail.com](mailto:nenikurniasih14@gmail.com)

**1206009**

## **ABSTRACT**

Effective education is an education that allows learners to learn easily and fun and can achieve goals in accordance with the expected. This research is a research that aims to 1) apply game-assisted learning media 2) to get the understanding of students' understanding of control and experimental class The research method used is mixed methods research. In the implementation phase taken sample research class X TKJ 1 and X RPL 2 SMK Negeri 4 Bandung. Instruments used in the form of tests, and the end result of student learning. Assisted on the results of research, it is found that, learning-assisted multimedia adventure learning with learning-based problem-based learning model can improve students' understanding. This can be seen from the gain value obtained from the control class and the experimental class which has the gain value of the experimental class 0.48 while the control class gain value is 0.21.

**Keywords:** PBL learning model, Multimedia Game learning, Student comprehension.